LA CIUDAD AUSENTE

CAPITAN WOW

RIDLI SCOTT

PARA TODOS LOS HINCHAPELOTAS VUELVE

LA VERDULERIA

COMIQUEANDO

#59 AÑO II
ARGENTINA $ 6.00
ISSN Nº 0329-5613

TODO SOBRE KATSU!

DE MITSURU ADACHI

ISSN 0329-5613

En el chatroom de la Justicia

Bienvenidos a esta locura virtual llamada *Comiqueando*!

Lamentablemente muchas promesas que hicimos el mes pasado las podemos cumplir este mes. Por ejemplo, el archivo! Tanto rompieron con las ediciones anteriores, que decidimos darles el gusto. Ahora, dentro de Backissues, tenés todos los números atrasados de *Comiqueando Online*, de diciembre pasado en adelante. El número de noviembre no lo colgamos porque contenía pura y exclusivamente material del número apócrifo. Pero si insisten, y mientras el espacio en el server nos alcance, lo podemos subir también.

Lo bueno de tener archivo es que ya no nos preocupa si subimos algo muy a último momento. Por ejemplo, pueden disfrutar del Toda la Chapa 2003, que escribió el grosso de Fabián Montaner, una nota que la actualizamos constantemente para ir agregando material representativo de todas las editoriales. También pueden leer todos los comics que fuimos publicando, y ver la evolución del más capo, El Gasty, que nos sigue deleitando con su humor.

Como habrán notado, muchas de las cosas que teníamos para el mes pasado, como el archivo, o el regreso de la Verdulería, las pateamos para este número, porque por algún motivo misterioso, en Febrero desbordábamos de material. La nota de *Spider-Man 2*, la

mandamos para Abril, así estábamos más cerca del estreno y no teníamos que chamuyar tanto...

Así que recuerden chequear de vez en cuando la página, porque aunque no salgan todas las notas cerca de la primer semana del mes, durante el transcurso de las semanas vamos incorporando material.

Antes de despedirme, quiero compartir una cosa que hace que valga la pena ser un freak del comic: un fin de semana estaba haciendo zapping y me crucé con la imagen de un cabezón de bigotitos. Pensé: "Este es Siniestro... será la *Justice League*"? Y si bien había puesto el Cartoon Network, era un dibujo muy... humorístico para ser la *Justice League*. De golpe, aparece el Pato Lucas... °Vestido de Green Lantern! A medida que el episodio fue avanzando, fueron apareciendo glorias como Killowog, Tomar-Re, Guy Gardner (en versión Liga de Giffen). Creo que en ese momento morí. No entendí nada el capítulo, al final aparece Hal Jordan (que había intercambiado de traje con Duck Dodgers), y luego me enteré que la voz estaba interpretada por Kevin Smith. Delicias del SAP. En fin, ni idea si *Duck Dodgers* vale la pena, pero ver en pantalla a los Corps... es una delicia que solo otro freak entendería... es por ese freak que todos llevamos dentro que hacemos esta revista. Sacá el que hay en vos, y hacelo pasar, que siempre va a ser bienvenido. Y los esperamos el mes que viene, en el Chatroom de la Justicia.

Martín Casanova

12 | Katsu!
por Mariano Prunes

33 | La Ciudad Ausente
por Hernán Martignone

04 | Comic Clips
por Martín Casanova, Javier Hildebrandt y Fabián Montaner

25 | Papa Fina
por Andrés Accorsi

29 | Ficha: Ridli Scott
por Caba

38 | La Verdulería
por El Alemán Loco

40 | Correo
por Martín Casanova

32 | Capitán Wow
por El Gasty

39, 43 | Humor
por El Gasty

x COMIC CLIPS x

por Martín Casanova, Javier Hildebrandt y Fabián Montaner

· Nos llegó el número 1 de *Upir*, de Cintia Troitiño, Diego y Gastón Pacheco (sí, nuestro prolífico Gasty), un fanzine de vampiros, con tintes religiosos como para que los excomulguen en cualquier momento. El dibujo de ambas historias está muy influenciado por el manga, y se deja disfrutar sin miedo. Puntos en contra: pocas páginas (deja con ganas de más!). Criaturas de la noche, contactarse con la editorial Fancingas a fancingas@yahoo.com.ar (MC)

· Ya pueden encontrar on-line "The World of Mordillo" el sitio oficial de Mordillo, el genial humorista argento que hace poco recibió un homenaje en el Museo de la Caricatura. En la página vas a encontrar los mejores trabajos del maestro, una lista de las publicaciones donde trabajó, animaciones y muchas cosas más. Todo esto está organizado por el Grupo Dotin de Alemania, y lo podés ver en www.mordillo.com

· El dibujante Omar Francia (creador de *El Laucha* entre otros) está buscando un entintador con dominio del pincel (estilo humorístico o semi-humorístico) para realizar un trabajo para Brasil. Omar se encarga del lápiz, y necesita que alguien entinte sus trabajos y pueda cumplir con la producción que le piden. Si te copa, podés mandar tus muestras de "pasados a tinta" (en .jpg, a 72 dpi) a omarfrancia@fibertel.com.ar. Éxitos!

· Y salió nomás el nº 4 de *El Historietista*, la revista de "orientación, información y actualización sobre el noveno arte" dirigida por el amigo Walter Vázquez. Entre lo mejor de este número, se destaca un mega-reportaje-definitivo a Ricardo Villagrán, una entrevista muy interesante del Grupo Nippur a Robin Wood, y un análisis de la

Biblioteca del Comic de Clarín a cargo de Fernando García que no tiene desperdicio, entre otro montón de cosas. 42 páginas de pura data, a $3.80 en todas las comiquerías.

· Si andás por Mendoza, date una vuelta por el Museo de Arte Moderno, donde historietistas, caricaturistas e ilustradores nacionales exponen, hasta fin de mes, " La Reina de la Vendimia Ilustrada" ¿Qué es esto? Su organizador, el humorista Chanti cuenta que es un intento desesperado por frenar tanto título de nobleza en la provincia. Así, en la expo vas a poder ver trabajos que van desde la Reina de los Cartoneros o los Limpiavidrios, a la Reina de los Guanacos. Lo mejor de todo es que podés votar, entre los más de 50 trabajos, cual es la Reina ganadora. Una buena oportunidad para los mendocinos (y los que anden por ahí) de disfrutar del talento de nuevos dibujantes argentinos. No se lo pierdan!

· Si tenés ganas de aprender historieta o ilustración y no sabés dónde, no desesperes, nuestros amigos del Museo de la Caricatura Severo Vaccaro ya arrancaron con los talleres para el 2004. Son estos:

Caricatura
Profesor: Julio Ibarra
Jueves de 18.00 a 20.00 hs
Viernes de 15.00 a 17.00 hs

Ilustración
Profesor: Pablo Fernández
Viernes de 17.00 a 19.00 hs y de 18.00 a 20.00 hs (2 horarios optativos)

Humor gráfico/ historieta
Profesor: Cilencio
Jueves de 16.00 a 18.00 hs y de 18.00 a 20.00 hs
Viernes de 18.00 a 20.00 hs

El costo de cada taller/ curso es de $50 por mes, y cada clase tiene dos horas de duración. No se paga matrícula, y, lo mejor de todo, te podés inscribir en cualquier momento del año. ¿Dónde es todo esto? En Lima 1037, Capital. Si querés más info, podés entrar a http://severovaccaro.sitio.net. (JH)

· Zap y Mr. Exes, los creadores de la tira *Blake y El Chino* (ganadora del 4º concurso de Portal Comic), abren el ciclo 2004 de su taller de historietas. Las clases

empiezan el miércoles 7 de abril a las 14 hs., pero antes, el miércoles 24 de marzo a las 14 hs., realizan una clase abierta a modo de presentación. De ser necesario, la clase abierta se repite el miércoles 31 a las 14 hs. El horario durante las clases será este, con posibilidades de crear nuevos horarios (dependiendo de la cantidad de interesados). (MC)

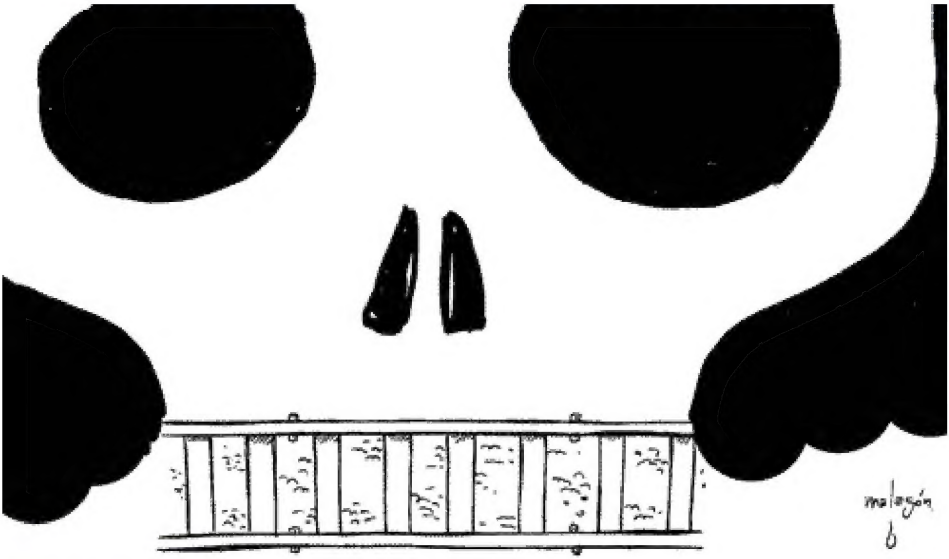
· Entre el 26 y el 28 de marzo se celebrará en Salamanca, el 40º aniversario de Mafalda, para la cual se va a montar una exposición con más de 100 reproducciones de originales de estos últimos 40 años, no sólo de la niña terrible sino también de páginas humorísticas publicadas por Quino en varios países (si la expo la organizara el Grupo Clarín seguro que partirían las tiras al medio, pondrían las páginas patas arriba... en fin, no quiero ni pensarlo). También se podrán ver proyecciones de las versiones animadas de Mafalda, y una charla del maestro a público abierto, con firma de ejemplares. Como cierre de la muestra se le otorgará a Quino un galardón honorífico en reconocimiento de toda su carrera. Si quieren más info pueden entrar a www.mafalda40aniversario.com. Vos te estarás preguntando que pasa acá en Argentina, que Mafalda cumple 40 y a nadie se le mueve un pelo. Se está preparando, para el mes de junio más o menos, una muestra-homenaje parecida a la que acabamos de comentar. Más información en próximos boletines.

· El Museo de Humor Gráfico de Fene (Galicia, España) está organizando los Premios " Curuxa 2004" , para lo cual llama a participar a humoristas de todo el mundo. La temática es libre y podrá usarse cualquier técnica, tanto en blanco y negro como en color, pudiendo realizarse una o más viñetas. Los requisitos fundamentales son: que el original tenga unas dimensiones mínimas de 21x30 cms. y máximas de 42x60 cms, que estén realizados en cartulina y que contengan texto en español o inglés. Los trabajos deberán remitirse antes de las 12:00 horas del 17 de Abril a la siguiente dirección: Museo do Humor - Concello de Fene Premios Curuxa Avda de Conces, 20-22 15500 Fene (A CORUÑA) En el sobre se debe indicar el nombre del autor, dirección, número de documento, teléfono y un breve currículum con una fotografía o caricatura. Es imprescindible, además, anotar una dirección de mail para lograr una pronta localización. Ojo, sólo es un trabajo por autor. El premio mayor (y único) son 1502,50 euros (sí, 1500 con 50, leíste bien) y la entrega de la Curuxa do Humor, más el pago del viaje y la estadía por tres días. Los resultados se darán a conocer con anticipación a las Xornadas de Humor, que serán el 12 y el 13 de Junio. A los que se animen y participen... la mejor de las suertes!

· Y por último, una noticia que desearíamos no tener que dar. Ante los terribles atentados que ha sufrido la ciudad de Madrid el pasado 11 de marzo, la gente del sitio web *Tebeosfera* (www.tebeosfera.com) convoca a humoristas gráficos a realizar una viñeta muda para construir una galería silenciosa, que formará parte de los actos de duelo por las víctimas de los atentados. Si querés sumarte, enviá tu trabajo (de no más de 700x500 píxeles, en blanco y negro, en jpg o gif) a mobomo @infonegocio.com Los trabajos podrán verse en la portada del sitio de *Tebeosfera*. Por otro lado, la gente de Dreamers ha abierto una página especial (dreamers.com/noviolencia) donde se podrán enviar comics, dibujos, cartas o lo que fuera para condenar la violencia y solidarizarse con el pueblo madrileño. Si te interesa, podés mandar tu trabajo a noviolencia@dreamers.com. Y, desde aquí, un fuerte abrazo y toda la fuerza para nuestros amigos españoles. (JH)

· Ahh, Bélgica y sus exposiciones de BDs! La más interesante ahorita (como dicen los mexicanos), es sin dudas, la del maestro -me saco el sombrero- Alan Moore. Del 14 de febrero al 4 de abril, en el Palais des Beaux-Arts de Charleroi (una de las ciudades más comiqueras de Bélgica), tendrá lugar la exposición titulada " Alan Moore, Les Dessins du Magicien", un recorrido sobre la obra de Moore y sus colaboradores, así como sus inquietudes actuales. Los afortunados que anden por allí cerca, por favor, no pierdan semejante oportunidad.

· Aunque *XIII* " Opération Montecristo" -tomo 16 de la serie



del amnésico más famoso de los comics- vendió la friolera cantidad de 550.000 ejemplares, el guionista Jean Van-Hamme anunció recientemente, que el tomo 18 será el que finalizará la saga. Y está correcto. Aunque siga vendiendo muy bien una serie, no hay que estirarla porque sí. Los primeros ocho tomos son realmente geniales, del 9 al 12 se leen muy bien, pero de ahí en adelante, la calidad bajó mucho y los fans se lo hicieron saber a los creadores. Así que la decisión de terminar una de las series más exitosas del mercado franco-belga,antes de que se produzca más deterioro, parece más que oportuna. Bien por Van-Hamme!

· El próximo presidente de el festival de Angoulême, será nada menos que Zep, el papá de Titeuf. El genial y joven creador de nacionalidad suiza, acaba de recibir el Grand Prix de la Ville de Angoulême y remplazará en el 2005 a Régis Loisel, presidente de la edición de este año.

· Novedades interesantes de marzo: *Giuseppe Bergman* T. 9 " L´Odyssée de Giuseppe Bergman" , por Milo Manara; *Immortel* (el álbum del filme) por Enki Bilal; y el Integral *Chaland* T. 4, todos por Humanoïdes Associés. T. 9 de *Capricorne* " Le Passage" por Andreas, de Lombard y el atrasado pero divertidísimo *Trolls* T. 7, por Arleston y Mourier, de Soleil. No muchas cosas interesantes este mes, esperemos que repunte en los meses venideros.

· Y sí, después de dilatarlo un poco, y de no encontrar demasiadas variantes a mano, DC confirmó a Jimmy Palmiotti, Justin Gray (los guionistas de *Monolith*) y Ryan Sook (el muy buen artista de *Arkham Asylum: Living Hell*) como los nuevos integrantes regulares del equipo creativo de *Hawkman*. Inmediatamente después de los dos numeritos por Josh Siegal y el barbeta (que chapa que tenía en los' 80!) John Byrne, los muchachotes largaran su " run" con el número 28, a aparecer en mayo. Hay indicaciones de que el antropólogo Carter podría " ligar" algo en el departamento amoroso, en el futuro cercano. Se extrañará desde

luego a Geoff Johns y Rags Morales (el equipo anterior) , que hicieron un trabajo muy bueno (además de arreglar los innumerables kilombos de continuidad del personaje) con el prácticamente inmortal Hawkman.

· Grant Morrison se manda un triqui-triqui en Vertigo, inagurando su contrato exclusivo con DC. Son 3 miniseries de 3 números cada una: *Seaguy*, con Cameron Stewart (el recordado artista de Catwoman), en mayo; *We3* con Frank Quitely (hace un año, dibujaba en *New X-Men*), agosto (con suerte!); y *Vimanarama* con Philip Bond (*Vertical*), noviembre. *Seaguy* nos muestra las aventuras de un chabón , en un mundo completamente fantástico, donde el mal no existe. *We3* es una de súper máquinas asesinas en su última, sangrienta misión. Y *Vimanarama*, es según Morrison, una historia de amor. Con un equipo de seres celestiales, eso sí. Esto para empezar y sacarse las ganas con Vertigo, ya que en el 2005, hay gran-planes-gran del escocés, pero dentro del universo DC.

· Parece que la filial de la Warner tiene planes para Byrne después del "arc" en *JLA*. Nada menos que un polémico relanzamiento de la *Doom Patrol*, que se compara con el relanzamiento de *Wonder Woman*. Esto es: borrón y cuenta nueva. Todo lo que pasó antes, nunca existió.

· Si te gustan los crossovers , vas a tener uno múltiple en mayo. *Superman/ Batman/ Aliens/*

Predator, dos numeritos Prestige Format por Mark Shultz y el tanguero-tipazo Ariel Olivetti. The World´s Finest investigan una erupción volcánica en la cordillera de los Andes y terminan descubriendo una colonia de Aliens y Predators en unas cavernas ocultas. Menos Batman, Shultz escribió a todos. Por lo menos, conoce el paño. Veremos como sale esto. Cualquier cosa, el arte de Ariel, servirá de consuelo.

· Una pálida, la dignísima *Batman Adventures* palma con el número 17. Aunque la seguiría otra serie que refleje mejor el estilo del nuevo dibujo animado de Batman (yupíií), ya sin los maestros Paul Dini y Bruce Timm.

· Ojo al Piojo este mes: *Swamp Thing* n. 1 (Andy Diggle y Enrique Breccia); *JLA* 94 / 95 (Claremont y Byrne); *Kinetic* n. 1 (Kelley Puckett y Warren Pleece); *Superman/ Batman* n.8 (Jeph Loeb y Michael Turner) e *It´s a Bird* HC (Steven Seagle y Teddy Kristiansen).

MARVEL

· Parece que el mediocrón de Chuck Austen no durará mucho en los *Avengers* (por suerte). Se rumorea que para el número 500 habría grandes cambios en el título que reúne los más poderosos héroes del universo Marvel. Se menciona al gordito Peter David como posible guionista. Aun lejos del mejor David, peor que Austen seguro no va a ser.

· Siguiendo una política que le encanta a Marvel y yo personalmente detesto, ya hay un nuevo equipo creativo en un comic que apenas lleva 3 numeritos. Y esto no es por un problema inesperado o algo por el estilo, sino que estuvo planeado de esa manera desde el vamos, pero se lo callaron bien. Pongo lo mejor que tengo en una serie, aunque sea por unos numeritos nada más y luego que la siga Magoya, total, ya la coloqué en el mercado y los Marvel zombies la siguen comprando. En fin! Con el número 7 -a aparecer en junio- de *Ultimate Fantastic Four*, se despiden Brian Bendis, Mark Millar y Adam Kubert y llegan Warren Ellis y Stuart Immonen. Ellis, que acaba de terminar su exclusividad con DC, se quedará por lo menos 12 números (como hizo en *Authority*), con dos "arcs" de 6 números. En el primero, el cuarteto se enfrentará a Doom y en el segundo -titulado "N-Zone" - se focalizará en la Zona Negativa, recientemente descubierta por Reed Richards.

· Siguiendo con Ellis, *Ultimate Fantastic Four* no va ser lo único del escritor en el 2004. El británico planea lanzar una nueva serie, sobre uno de los integrantes de los Avengers, para finales del año.

· Lo de Joss Whedon (el creador de Buffy) escribiendo una serie de los X-Men (*Astonishing*), era sin dudas, el secreto peor guardado en comics, pero ahora Marvel se anotó otro poroto al conseguir que el director Brian Singer, de las dos pelis de los mutantes, firmara para

realizar 12 números en *Ultimate X-Men*. Singer -junto a los guionistas de X-Men 2 United (Dan Harris y Michael Dougherty) -producirán 12 números en *Ultimate X-Men*. Los guionistas están entusiasmados por la libertad que tendrán en el ámbito de los comics, a diferencia de las limitaciones de Hollywood. Más detalles se sabrán en los próximos meses.

· Todo esto deja un poco en bolas, lo del otro Brian (K. Vaughan) en *Ultimate X-Men*. Se había anunciado que para junio empezaría un arc de 4 números con el artista -exiliado de Crossgen- Brandon Peterson, en el 46 de dicha serie. Este arc se titula "Tempest" y marcaría el debut de Siniestro en el universo Ultimate. Ahora, los "cerebros" de Marvel están viendo si le dan luz verde a esto o lo patean para más adelante, luego de lo de Singer. Total...

· Además de todo el bardo que está haciendo Marvel con *X-Men Reload*, el interminable Claremont escribirá 3 miniseries detallando el fin de los mutantes. Siguiendo la idea que empezó con *Hulk: The End* en el 2002, y que esta continuando con Wolverine ahora y próximamente con *Punisher: The End* (Garth Ennis y Richard Corben). Ahora les tocó el turno a los X-boys. La acción estará situada 25 años en el futuro y reflejará los plots de no solo Claremont, sino de Scott Lobdell, Fabián Nicieza y particularmente Grant Morrison. Serán 3 minis de 6 números cada una, aparentemente dibujadas todas por Sean Chen, a aparecer en mayo/ junio.

· Cada vez cobra más fuerza la presencia de Neil Gaiman en un projecto con Nick Fury -posiblemente un serie nueva- (vaya uno a saber qué atracción tiene un personaje de este estilo, en un tipo como Gaiman). Esto sería desde luego para cumplir lo que resta del contrato que tiene el inglés con Marvel. O la otra posibilidad, es hacer algo en algún título de los X-Men. Va a tener que hacer cola, supongo.

· Mark Millar, junto a John Romita Junior, lanzaría una nueva serie este año, donde Blade jugaría un papel importante. Con suerte, quizás duren 12 numeritos.

· Y ya que estamos largando series al doquier (6 nuevas este mes), porque no largamos otra con Bullseye. Es seguro, que el villano que no erra nunca, tendrá su propia serie este año. Marvel está buscando escritores todavía, pero la serie, es posta posta. (FM)

Mitsuru Adachi: KATSU!

por Mariano Prunes

Los grandes artistas vienen en dos modelos. El primero lo constituyen los provocadores, los experimentadores, los que están constantemente redefiniéndose a sí mismos y a su arte a través de imprevisibles cambios de rumbo y estilo, como por ejemplo Los Beatles, Spinetta, Caetano Veloso, Picasso o Leonardo da Vinci. El segundo tipo es el de los puristas. Estos últimos, por su parte, se pasan la vida dando vueltas en círculos alrededor de una forma estética bien definida, que muchas veces han creado ellos mismos (o llevado a su apogeo clásico), como João Gilberto, Roy Lichtenstein, Borges, Vivaldi o Bob Marley. En la música, este proceso creativo se denomina tema y variaciones, siendo Bach su máximo exponente. En la historieta, o al menos en la historieta japonesa (manga), creo que ese honor le corresponde a Mitsuru Adachi.

Adachi, cuya carrera se inicia a principios de los 80, es uno de los mangakas más populares del Japón. Sin embargo, hasta hace unos años en Occidente era prácticamente desconocido. Afortunadamente, gracias a la publicación de algunos de sus clásicos como *Touch* y *Rough* en Italia y Francia a fines de la década de los 90, muchos lectores occidentales pudimos finalmente descubrir y disfrutar a este autor. Hoy en día, muchas de sus series se consiguen en las librerías de los países arriba mencionados, y un número aún mayor puede encontrarse en Internet (aunque difícilmente en forma completa: incluyo una lista al final del artículo), a través de los varios sitios de fans o de traducciones y escaneos de mangas. No me cabe ninguna duda de que la razón principal por la cual Adachi no es muy conocido es que pocos mangas suyos se han hecho en animé. En realidad,

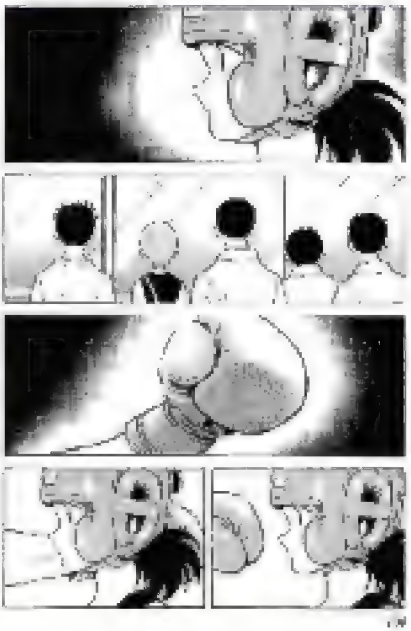
sus primeros y más populares trabajos como *Touch* y *Nine* fueron un gran éxito en la TV japonesa en los 80 (e incluso se pasaron en Italia), pero en los años 90, solo parte de *H2* en 1995 tuvo su versión en dibujo animado. Como el boom del animé en occidente sólo se produjo en los últimos 15 años (sobre todo en los Estados Unidos donde, a diferencia de Europa, todavía nadie sabe quién es Adachi), y en ese período no se hicieron series de TV basadas en sus mangas, la gran mayoría del público de animé en Occidente nunca tuvimos oportunidad de acercarnos a sus trabajos a través de la televisión (como sí lo hicimos con Takahashi o Toriyama), que es en general la única manera que tenemos para conocer a los historietistas japoneses. Por otra parte, si se hubieran distribuido algunas de las series de los 80 como *Touch*, quizás buena parte del público la hubiera rechazado debido a su añeja animación, más bien estática comparada con lo que estamos acostumbrados. Una lástima, porque la serie es muy notable, una vez que uno se acostumbra al estilo y al ritmo de ella, como ocurre en realidad con cualquiera de las obras de Adachi, ya sea en televisión o en papel.

En efecto, el estilo de Adachi es de una elegancia suprema pero minimalista, y se basa en la sutileza y en el sobreentendido, en lugar de en el exceso o la parodia a brocha gorda. Su paleta está compuesta casi exclusivamente por blancos y negros planos, sin claroscuros. El trazado de sus líneas es muy preciso, obteniendo la máxima claridad sin por ello dejar de poseer una gran delicadeza . Además, creo que con los años se ha vuelto cada vez más rectilíneo, reservando las líneas curvas para las escenas deportivas de gran movimiento. En un dibujo de Adachi nada es superfluo: las líneas y los detalles son pocos, pero cada uno de ellos es esencial. Adachi es un ejemplo perfecto de la filosofía " menos es más" , común a otros artistas japoneses como el extraordinario director Yazujiro Ozu. Uno podría aquí irse por las ramas y abrir un párrafo místico sobre el Zen y el arte japonés, pero sería aburrido, incomprensible y, sobre todo, inexacto. No todos los artistas japoneses trabajan de este modo: recordemos que buena parte de las

artes visuales niponas son decididamente espectaculares (Kurosawa) y frecuentemente brutales (el cine de terror, por ejemplo). Además, artistas que prefieren trabajar por eliminación que por acumulación hay en todas partes (Robert Bresson, el citado João Gilberto). Lo que sí es innegable y hay que decirlo es que esa manera de contar historias, esa narrativa que muestra (o mejor aún, que deja ver) pero no explica, no remacha, no subraya, parece encontrar en Japón un terreno particularmente fértil, gracias a una mezcla de factores culturales, filosóficos y literarios.

Las series de Mitsuru Adachi (como la mayoría de los mangas) son bastante largas, y por muy buenas razones, ya que tienen su núcleo en el desarrollo de los personajes, en el lento proceso de descubrimiento y maduración de la propia personalidad, en la educación sentimental de sus protagonistas adolescentes. Estas características van contra la corriente de buena parte del animé de los 90, que podemos dividir en historias cortas, polémicas, de fuerte e inmediato impacto (*Evangelion*, *Lain*), o eternas sagas que repiten eternamente una situación base con mínimo desarrollo de los personajes (*Tenchi Muyo, Pokemon*). En fin, en lugar de lamentarnos por la ausencia de los manga de Adachi en el mundo de los animé y, como consecuencia directa, del bajo perfil en Occidente de uno de los autores más queridos del Japón, creo que la obra de Mitsuru Adachi constituye una inmejorable oportunidad para reflexionar sobre algunas diferencias fundamentales entre manga y animé, dos categorías que tienden a ser confundidas, o peor aún, tratadas como intercambiables por los muchos supuestos expertos del tema que andan por ahí. Ah, y como si fuera poco, matándonos de risa en el intento, ya que los mangas de Adachi son inefablemente divertidísimos.

La característica principal de Adachi es lo que los italianos llaman la *gentilezza del tocco*, o sea una impronta personal ligerísima pero inconfundible, que no hay que confundir con la liviandad de

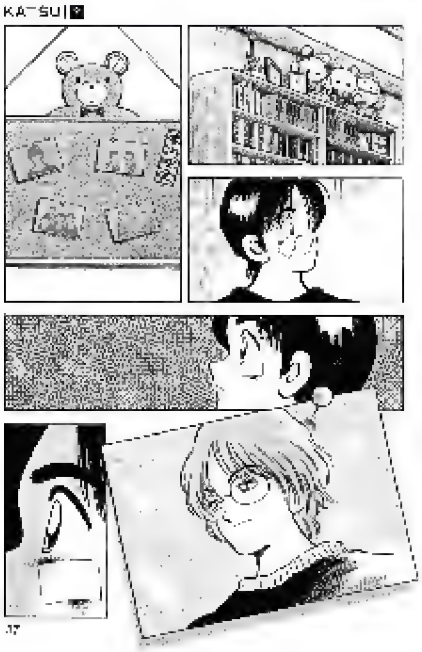


contenido. Como en los films de Jean Renoir, de Truffaut o de Aki Kaurismaki, la amable informalidad en la que se van sucediendo los hechos hace que pasemos un rato maravilloso en la sala. Una vez llegados a casa, y pasado el efecto de esa mezcla de ironía, ternura y sutileza que distingue a estos directores, nos damos cuenta en cambio de que el film nos ha dejado con mucho para pensar y para sufrir. Desgraciadamente para Adachi, esta modalidad narrativa no se adapta bien a los ritmos de la televisión, que están pensados para una visión intermitente y no constante. El espectador de televisión se distrae fácilmente, entre propagandas y actividades simultáneas (comer, conversar, etc). Esto se refleja en el ritmo mismo de los programas, estructurados en bloques cortos que terminan invariablemente en momentos de alta tensión narrativa. Ya que no puede mantener la atención del espectador, la tele la reclama insistentemente, a base de golpes de efecto. La tensión narrativa en las obras de Adachi, en cambio, se desarrolla a lo largo del entero capítulo o volumen, va creciendo en modo gradual y silencioso, y nunca fuerza la atención sobre sí misma. Por supuesto, este tipo de obras requiere una atención continuada por parte del lector/ espectador: hay que meterse en la obra. Esto no quiere decir que hay que estar ultra concentrado porque si no uno se pierde y chau, como en *Lain* o *Evangelion*. Nada de eso. Las tramas de Adachi son muy simples: uno tiene que meterse en la obra no para entenderla, sino para disfrutarla. Más que un lector atento, los mangas de Adachi requieren un lector fiel. Esto que dijimos vale también para el tipo de humor de Adachi, que se basa más en el desarollo de una situación cómica que en el chiste (que, otra vez, es el preferido de la tele). Cuando en Ranma le tiran un baldazo de agua fría al padre y éste se transforma en oso panda, por más que nunca hayamos visto la serie, eso nos parece instantáneamente gracioso, o por lo menos curioso. En un manga de Adachi, en cambio, nos reímos porque algún hecho parti-

cular le ocurre a un personaje específico; pero eso sólo ocurre si ya conocemos bien a ese personaje como para entender por qué ese hecho particular afecta en modo especial a ese personaje (y no a otro; si en Ranma fuera otro cualquiera el que se transforma en panda sería gracioso igual). Más que chistes puntuales y llamativos, las series de Adachi encadenan una serie de acontecimientos y desventuras que hacen que nuestra simpatía e interés por los personajes crezca continuamente. El chiste es la bola de nieve que le tiran a alguien en la cara; lo de Adachi es el efecto bola de nieve, la bola que empieza a venir cuesta abajo y se va haciendo cada vez más grande y más rápida. Cuando llega a destino, su efecto es mucho más devastador que el del chiste. Pero tenemos que saber esperar.

Otro elemento importantísimo del estilo narrativo de Adachi es la elipsis. En realidad, el recurso a la narración elíptica es común a buena parte del manga y el animé, y es uno de los que nos llama más poderosamente la atención a los espectadores occidentales, que estamos (mal) acostumbrados a que nos expliquen todo. En cambio, en una típica historia de Adachi, muchos de los supuestos momentos de clímax suelen brillar por su ausencia o por su brevedad. El protagonista puede prepararse durante 15 volúmenes para una final de campeonato (o para un beso de su media naranja), pero una vez llegados al momento decisivo, Adachi prefiere obviarnos el tan anhelado evento-por más que para llegar a la final hayamos tenido que tragarnos cada mínimo detalle de ochocientos cincuenta partidos clasificatorios. A veces pone un cuadrito al final dando a entender quién ganó, a veces ni siquiera eso. Es que llegados a esa altura ya todos aprendimos que el hecho de ganar no era importante, que era simplemente una consecuencia de todo lo que se vivió y se sufrió antes. Del mismo modo, en un manga de Adachi muchas veces es más importante lo que no se dice que lo que se dice. Por ejemplo, imaginemos que un personaje se acaba de dar cuenta que ha perdido una oportunidad única para acercarse al objeto de sus devaneos sentimentales (para arrimar el bochín, en otras palabras), por algo que dijo y no tendría que haber dicho, o por algo que no alcanzó a decir. Nosotros nos damos cuenta de que el personaje se da cuenta, no porque se lo va a contar a los llantos a su mejor amigo o amiga como en *Gilmore Girls*, o se empieza a dar la cabeza contra la pared como Homero Simpson. Muchísimo menos aún se pone a pensar en voz alta, como en las malas telenovelas: los globitos tipo nube con puntitos están estrictamente prohibidos en Adachi. No, el personaje continúa con sus actividades diarias, pero de repente se produce un hueco de un par de cuadritos, un silencio, y el personaje se queda mirando a la pared, a la lluvia que cae o a los

platos que está lavando, y entonces Adachi intercala entre esos objetos un perfil de ojos con una mirada tristona y ya está: ahí se dio cuenta, y nosotros también. Además, después de una de esas epifanías en miniatura, que son muy frecuentes, no se viene el apocalipsis. No, todo sigue igual en la superficie, pero todos (protagonista y lectores) hemos acusado el golpe. Tomemos como ejemplo la siguiente imagen, en la que el protagonista se da cuenta de que la chica en cuestión tiene la foto de otro en su cuarto.



En ese cuadrito angosto del ángulo inferior izquierdo, un ojo y una ceja bastan para hacernos entender no sólo que él se dio cuenta de que a ella le gusta otro, que ya es bastante fulero; no, él acaba de entender que le parte el alma enterarse de que a ella le gusta otro, porque hasta entonces no había comprendido que ella le gustaba en serio -lo que es muchísimo más grave, ya que como todos sabemos eso no tiene solución. Luego, cuando ella vuelve a entrar al cuarto, los dos continúan haciendo los deberes como si nada. Adachi simplemente nos deja ver las cosas, en lugar de explicárnoslas a los gritos; nos hace testigos y cómplices de las escenas que acaban de pasar y de las vidas de sus personajes. De esta forma resulta mucho más fácil encariñarse y preocuparse por

ellos, respetarlos. Nada más diferente del modelo USA en el que los protagonistas siempre están en el centro de la escena hablando de sí mismos hasta el hartazgo (*Friends*, Bridget Jones, en particular todos los personajes femeninos de drama o comedia romántica). A una de las maravillosas heroínas de Adachi, en cambio, nunca nadie va a poder decirle: " Pará, loco, qué histérica" . Los personajes de Adachi no tienen necesidad de andar con un bombo y un megáfono por el barrio detallando cada uno de sus pensamientos más íntimos -algo que, además de altamente improbable, es francamente rídiculo-. ¿Para qué? Una historieta, o un animé, no es teatro. Un talento como el de Adachi, tan sutil como humilde, sabe contarnos las historias de manera que entendamos perfectamente lo que los personajes no pueden decir.

Podrá parecerle extraño al lector de esta nota que, aunque llegados ya al penúltimo párrafo, todavía no hayamos ni siquiera mencionado a *Katsu*, el manga del que supuestamente se ocupa este artículo. Esa llamativa ausencia es del todo intencional, ya que quiero que quede claro que hablar de una de las series de Adachi es lo mismo que hablar de cualquiera de ellas. Recordemos que no por nada lo hemos descrito como un maestro del método de tema y variaciones. ¿Cúal es el tema, entonces? Los amores y deportes de secundaria. ¿Cuáles las variaciones? Béisbol, natación, softball, boxeo, más béis-

bol, triángulos amorosos de dos chicos y una chica, de dos chicas y un chico, pentágonos amorosos de tres chicos y dos chicas... todas las combinaciones posibles de la vieja y querida historia del metejón, ambientada en un club deportivo de secundaria japonesa, y muchas veces entre familias enemistadas, en la mejor tradición de *Romeo y Julieta*. La ambientación escolar no es un detalle secundario: en general el ritmo mismo de la serie se rige por el año escolar. Las vacaciones, las épocas de éxamenes o de competencia van apuntalando los momentos más importantes de la historia. No por nada muchas de las series duran lo mismo que ciclo superior de la secundaria japone-

sa, que son tres años. Una típica serie de Adachi empieza cuando los protagonistas inician este último ciclo, en general en una nueva escuela, a los quince, y termina cuando ya tienen dieciocho, y deben empezar la universidad. Para muchos chicos japoneses estos años representan un período muy especial, ya que pese a que casi son adultos aún disfrutan de algunas libertades adolescentes que una vez entrados al rígido mundo del trabajo y la universidad ya no les serán posibles. Por ejemplo, ya no podrán dedicarle tanto tiempo a los deportes, o al sexo opuesto. Es ahora o nunca el momento de aprender, de vivir. Esos tres años son cruciales para encontrar la verdadera personalidad de cada uno y, con un poco de suerte, el verdadero amor. Naturalmente, esto nunca podría ocurrir de la noche a la mañana. Como habíamos dicho antes, hay veces en las que la serie termina sin que los protagonistas ni siquiera lleguen a tomarse de la mano en el cine. Lo que importa es que durante ese largo proceso de maduración los protagonistas hayan aprendido a entenderse y a quererse a lo largo de innumerables y disparatadas aventuras, algunas cómicas, otras trágicas. Al final de los tres años, finalmente están listos para ser felices juntos en las buenas o en las malas, y es darse cuenta de eso lo que cuenta. El deporte tiene que ser visto de la misma manera, como un proceso de aprendizaje, de formación de una disciplina interior que enseña a desarrollar la propia personalidad, pero además a aceptar la de los demás, ya sea como compañeros de equipo o como adversarios. Recordemos una vez más que la educación y la sociedad japonesas tienden a limitar severamente cualquier expresión de individualidad. Las pocas posibilidades que tienen los chicos y chicas de ser diferentes, de encontrarse a sí mismos, deben procurárselas entonces en las actividades extracurriculares, o en la intimidad. Es así que se explica el obsesivo énfasis en los deportes y en la educación sentimental en los mangas de Adachi.

Naturalmente, los detractores de Adachi lo acusan de que todas sus obras son iguales. Y tienen razón, todas las obras de Adachi son iguales. Pero ésa es precisamente su virtud, no su defecto: son todas iguales de buenas, también. Buena parte de los autores de historieta japoneses (y de muchos otros países y en muchas otras artes también) cuenta siempre la misma historia, eso no es ningún secreto para nadie. ¿Cuántas veces escribió Henry James la historia de una ingenué americana en Europa? ¿Cuántas Dickens la de una infancia pobre? ¿Borges la de un personaje que es en realidad el sueño de otro? ¿García Márquez la figura de un patriarca? (Por no hablar de los músicos que escriben varias veces la misma canción, que son legión, con el gran Calamaro a la cabeza) Eso no detracta en nada el mérito de sus obras. En un ámbito comer-

cial y de plazos de entrega tan agotadores como el de la historieta, los autores vuelven una y otra vez sobre sus pasos o, literalmente, sobre sus propias líneas. Lo que sucede en general es que los autores van tratando de variar un poco cambiando la ambientación (contemporánea, en el pasado, en el futuro), el género (comedia romántica, de aventuras, de ciencia ficción), el tono (más o menos seria); un buen ejemplo es Rumiko Takahashi, la autora de *Lamu*, *Ranma 1 1/2*, *Maison Ikkoku*, e *Inuyasha*, cuatro excelentes series que comparten un montón de personajes y situaciones. Adachi es más radical y lleva esta tendencia estilística y/o profesional a su conclusión lógica: idénticos personajes, idéntica historia, siempre. No es que no haya cambios de una serie a otra, sino que los mismos son insignificantes. Adachi nos lo dice abiertamente desde sus dibujos, algo que muchas veces choca a quien lo lee por primera vez: serie tras serie, Adachi dibuja exactamente los mismos personajes, ya sea protagonistas o secundarios. Si creen que exagero, échenle un vistazo a los protagonistas de *Itsumo Misora, Katsu, H2* y *Rough*:

Sí, son cuatro series distintas y ocho personajes, aunque usted no lo crea. Adachi muchas veces se toma el pelo a sí mismo, incluyéndose en sus historias, sentado a la mesa de dibujo y apremiado por el editor que le recrimina la imposibilidad de distinguir entre dos personajes femeninos ya que "todas las chicas tienen la misma cara". Según el Adachi de la historieta, eso se debe a una conjunción de su escasa habilidad como dibujante sumado a su notoria reputación de vago de cuarta. No creo que el Adachi de carne y hueso piense lo mismo, así como ninguno de sus lectores. Más bien, el efecto que produce la repetición de rostros y gestos recuerda a la commedia dell'arte o el teatro kabuki, en el cual los actores visten máscaras que representan una gama fija de personajes. De esta manera, uno puede dejar de lado la personalidad de un actor o actriz y concentrarse en el personaje, en el tipo humano que representa, trascender la individualidad y abordar directamente el dilema de orden filosófico o moral que se plantea en la obra. En el caso de Adachi, se trata en general del descubrimiento de la propia identidad y los propios sentimientos. Un vago para algunos, quizás, pero de una notable sensibilidad, gracia, inteligencia y sobre todo, de una impre-

sionante coherencia estética. Vagos así hay muy pocos.

Creo que sería adecuado terminar estas líneas tan generales sobre la obra de Adachi con un ejemplo concreto. Pasemos entonces a una breve reseña de una de sus más recientes series, *Katsu* (°ahora sí!). En *Katsu*, ambos protagonistas se llaman Katsuki, sólo que uno es un chico y la otra una chica (obviamente), de apellidos Satoyama y Mizutani, respectivamente (Hay otras series como *H2* o *I's* que emplean el mismo recurso de no aclarar en el título quién es el protagonista o la pareja protagonista, manteniendo así el suspenso hasta el final —aunque en general ya todos sepamos cómo van a terminar las cosas). En el primer capítulo, Satoyama y su amigo Kyouta, dos compañeros de clase más bien holgazanes, descubren accidentalmente que una de sus compañeras, la muy bonita pero irascible Mizutani, tiene un empleo part-time secreto en un garaje (los colegios en Japón no permiten que sus alumnos trabajen), una personalidad independiente que la lleva a rebelarse contra cualquier abuso de autoridad (algo difícil de discernir en la escuela, donde todos los chicos se cuidan bien de dar la nota) y, como si eso fuera poco, un soberbio gancho de izquierda. Los chicos pronto se enteran de que el padre de Mizutani es un ex-campeón de boxeo, y que ahora tiene una academia de box. Ni lerdos ni perezosos, los dos amigos se anotan ipso facto, asumiendo que en poco tiempo podrán impresionar a Mizutani con sus habilidades pugilísticas, ya que ella es indudablemente una loca del box. Craso error, y el primero de una larga serie de hilarantes malentendidos que desde el vamos ponen a *Katsu* en la primera fila del género manga de comedia. La pobre Mizutani, en realidad, fue obligada a aprender a boxear desde chiquita por el ogro-payaso de su padre (que, huelga decirlo, hubiera preferido un hijo), pero ahora que ya es mayor y que sus padres se han divorciado, Mizutani odia el boxeo con todas sus fuerzas, odia al padre por ser un maniático del box, odia a la madre por haberse casado con él, odia al universo entero, y naturalmente, odia a todos los chicos que demuestren el más mínimo interés por el boxeo.

El problema es que para cuando Satoyama se da cuenta ya es tarde, ya que por un lado su nuevo deporte -para el que parece tener un talento natural- le interesa cada vez más, pero por el otro también Mizutani le gusta cada vez más. Cuanto más la conoce y mejor comprende su complicada personalidad, más se va enamorando, y al mismo tiempo tiene que recurrir a excusas cada vez más desesperadas para ocultarle su nueva actividad. Encima, otros personajes van apareciendo que no hacen más que complicar la situación. El padre de Satoyama, que es viudo, le echa al ojo a la dueña de un restaurante del vecindario, que no es otra que la madre de Mizutani (que pese a estar divorciada afirma sin vacilar que su esposo murió, sobretodo a sus clientes masculinos), que también odia el boxeo al que ella culpa del fracaso de su matrimonio. El padre de Satoyama, sin embargo, también había sido boxeador (aunque lo mantiene en secreto a sus hijos, que no habían nacido) y, como no podía ser de otra manera, era el rival más odiado del padre de Mizutani. De esta manera, padre e hijo tienen que ocultarles sus actividades pugilísticas a madre e hija, respectivamente. El elenco de Katsu se completa con una hermanita menor metiche, un perro estúpido pero lleno de energía, un apuesto rival (que además es un amigo de infancia de Mizutani, y ex-sparring), un rector dispuesto a todo con tal de tener un club de

box en su colegio, el envidioso amigo Kyouta, y una interminable lista de antagonistas -ya sea en amores o en el ring, o a menudo, en ambos-. Todos parecen aliarse en una conspiración para convertir las vidas de Satoyama y Mizutani en un despelote infernal, como toda gran comedia manda, pero que sin embargo, gracias a la delicadeza estilística y narrativa del autor que mencionáramos, nunca llega a transformarse en farsa, permitiendo así la identificación emotiva con la pareja protagonista, por los que nunca dejamos de preocuparnos seriamente, pese a las carcajadas.

Conclusión: más allá de gustos personales por el género de comedia romántica adolescente (que, dicho sea de paso, es uno de los más importantes de todo el universo manga y animé, basta pensar en *Ranma*, *Slam Dunk!*, *Kimagure Orange Road*, *Marmalade Boy*, *Kare-Kano*, *Oh! My Goddess* y muchísimos otros más, por no hablar de todas las series que sin

ser comedia también reflejan de algún modo el mundo de la secundaria, como *Lain, Evangelion, Saikano* o *Boogiepop Phantom*), dentro de este filón Adachi no tiene rivales. Si les gusta el género o ya han leído algo de Adachi, denle a todo vapor con *Katsu*. Si nunca han leído nada de Adachi y sienten curiosidad después de esta nota, les sugiero que empiecen con *Touch* o *Rough*, a mi juicio dos obras maestras de la historieta japonesa. Los dejo con una cronología de la obra de Adachi, sacada de www.mangadownloads.org (aunque ésta es un poco más completa), desde donde se pueden bajar los archivos de *Katsu.* Además, incluye los links a otras páginas con mangas de Mitsuru Adachi. Ah, yo soy el traductor de Adachi Universe para Itsumo Misora (del francés al inglés), pero el proyecto anda medio varado al final del volumen 3 porque no me mandan más escaneos. Si alguien los consigue, que me los mande por favor, que esa historia está buenísima.

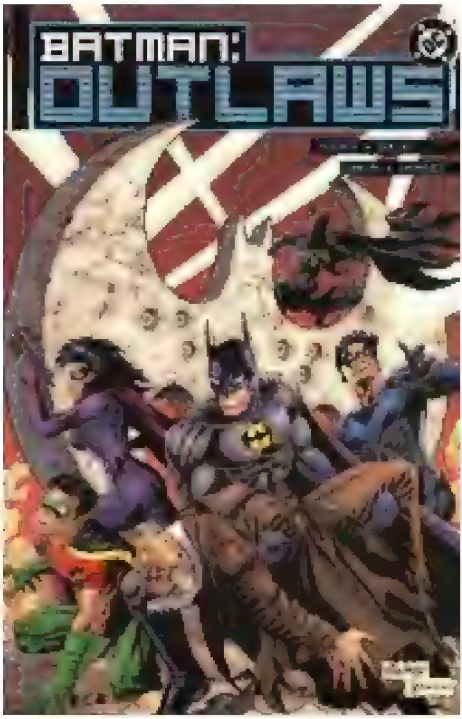
(*N de R.* El siguiente cuadro contiene la bibliografía de Adachi, junto con información sobre el escaneado de cada obra. Comiqueando hace público su desacuerdo ante la reproducción total o parcial de cualquier obra con copyright, así como su exhibición pública, por cualquier medio o producción, mecánico o electrónico. En realidad estamos de acuerdo, pero tampoco lo andamos admitiendo en público)

Año	Titulo	Tema	Duración	Scaneado por
1978-79	Nine	béisbol	5 vols	MangaDownloads
1980	Hiatari Ryoukou [Sunlight All Around]	romance	5 vols	MangaDownloads The Hawks
1980-84	Miyuki	romance	12 vols	Mugen Anime Adachi Universe Adachi.it
1981-87	Touch	béisbol	26 vols	Manga Project MangaDownloads Iscariote
1986-91	Slow Step	softball & boxeo	7 vols	Adachi Universe Iscariote
1988	Short Program	romance	1 vol	Adachi Universe
1987-89	Rough	natación	13 vol	Manga Downloads Iscariote
1990-92	Niji-iro Tougarashi	samurai	11 vols	Adachi Universe Adachi.it
1992-97	Jinbe	romance	1 vol	Adachi Universe Adachi.it
1990's	Itsumo Misora	deportes varios	5 vols	Adachi Universe Iscariote
1992-?	H2	béisbol	34 vols	Manga Screener Iscariote Adachi Universe
2001-...	Katsu!	boxeo	9+ vols	Manga Daisuki MangaDownloads Iscariote
2002	Shiroi Natsu (Un verano blanco)	policial (guión de Buronson)	1 vol	Adachi.it Iscariote

PAPA FINA

por Andrés Accorsi

De casualidad, cayó en mis manos una serie de tres libritos prestige editados por DC en el 2000, a la cual no le había prestado atención en su momento. Se trata de *Batman: Outlaws* y está a cargo de un equipo creativo de lujo, responsable de joyas como *Batman: Prey, Slash Maraud, Six From Sirius* y la etapa clásica de *Master of Kung-Fu*. Por supuesto, me refiero a Doug Moench y Paul Gulacy, una muy buena dupla, con algunas berretadas en su haber, pero con un promedio más que aceptable.



Outlaws trae al primer plano un conflicto latente en todos los comics de superhéroes y en especial en aquellos protagonizados por justicieros urbanos: ¿Cómo, por qué y hasta dónde las autoridades "reales" toleran el accionar de los enmascarados? Nada nuevo bajo el sol, obvio. Es un tema que se viene tocando incluso desde antes de *Watchmen*... pero Moench le encuentra una vuelta como para hacerlo bastante llevadero.

Por supuesto, no sólo Batman está seriamente cuestionado, sino también sus aliados: Robin, Batgirl, Huntress y Nightwing son otros de los blancos elegidos por los cazacapas de turno. Catwoman y Oracle ayudan a la bati-banda desde las sombras y, de a poco, se va desenredando una trama que podría convertirse sin ningún inconveniente en el guión para una linda película del murciélago. Entre tanto disfrazado, la mayor carga dramática de la serie recae en Jim Gordon, quien se debate entre respaldar a los oficiales legales, o proteger a su viejo amigo, ese que jamás da explicaciones pero siempre está cuando las papas queman. Es el clásico Legalidad vs.

Legitimidad, o para hacerlo aún más obvio, Ley vs. Justicia.

Paul Gulacy mantiene intactas sus dotes para la narrativa, y si bien a casi nadie le cierra la forma en que dibuja las caras, el tipo pone el énfasis en otros detalles que casi nadie cuida. Los guantes de Batman, por ejemplo, son guantes. No manos pintadas de azul oscuro. Su Gotham, y toda la tecnología que puebla la saga, son creíbles y muy reales. Por supuesto, Gulacy se excede dibujándoles lomos de patova a personajes como Robin, o Gordon, pero en el contexto general, no molesta para nada.

En suma, un lindo laburito de Moench y Gulacy, lejos de sus obras maestras, pero fundamental para los fans de Batman y entretenido para el que busque pasar un buen rato en los pagos de Gotham.

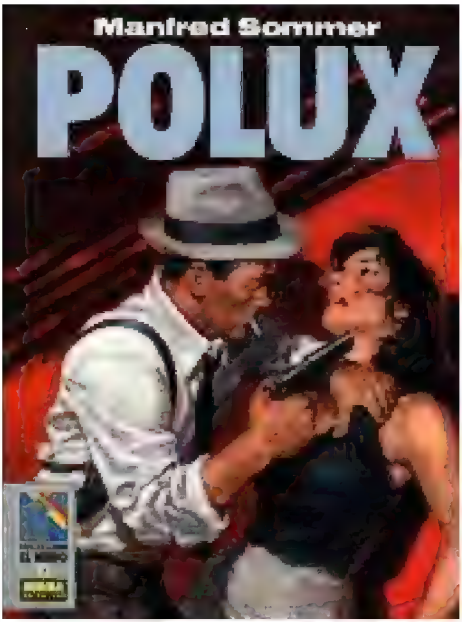
También de rebote, me topé con el Tomo 8 de los trade paperbacks que recopilan toda la serie regular del otrora hiper-taquillero Spawn. Este libro, *Betrayal of Blood*, reúne los números 35 al 39 de la serie más emblemática de Image, y nos depara algunas sorpresas, que arrancan ya desde la portada, con una magnífica e inquietante ilustración de Ashley Wood.

La sorpresa es que el episodio más flojo del tomo (el nº 39) es el que está escrito por Alan Moore. Uno supone que ese será el mejor, lejos. Pero no. El trabajo de Moore (acompañado por un deficitario Tony Daniel en dibujos) es chato, sin vuelo y obviamente pensado para cumplir con los requisitos mínimos que un chico de 12 años le exige a un comic para comprarlo.

El resto, dentro de todo, no está mal. Todd MacFarlane escribe y Greg Capullo dibuja dos historias de dos números cada una. La primera reviste una importancia crucial para el desarrollo de lo que era en ese entonces la saga de Spawn (acá se produce un choque definitivo con Jason Wynn, con el Clown, Terry Fitzgerald, los detectives Sam y Twitch y la familia de Al Simmons en el medio), y la segunda es apenas la presentación del Freak, un personaje con algunos matices interesantes, con posibilidades de ser algo más que un lindo coñemu en la línea de Todd.

Esta época de Spawn no es maravillosa ni mucho menos, pero tiene un par de momentos de alto impacto y, si uno no pide mucho más que un comic con acción, violencia y melodrama, sale sumamente airoso. En un mundo ideal, ningún chico de 13 años tendría que verse fascinado por la machaca grandilocuente, las páginas de una o dos viñetas y los pin-ups estridentes metidos a presión en la historia que pueblan las páginas de los comics de Spawn. Pero en el mundo real, estos comics fueron masivos y, vistos objetivamente, podrían haber estado mucho peor.

Me voy a España, donde nos espera un clásico de la mesa de saldos: *Pólux*, una recopilación hecha por Norma de una historieta de Manfred Sommer que se publicó en la efímera pero interesantísima revista *Metropol*.



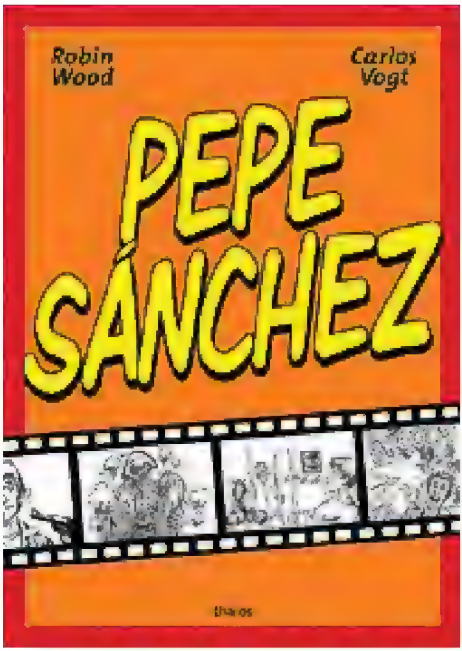
Pólux, como tantas buenas historietas, es apenas el esbozo de lo que pudo haber sido una muy buena serie. En estas 46 páginas, el autor apenas llega a presentar al protagonista, a los secundarios más importantes, y a los eventos que le dan sentido a su vida y lo encauzan hacia los seductores rumbos de la aventura. Todo está dado para que, de ahí en más, la serie cobre vuelo y nos muestre una y mil andanzas de este cínico millonario convertido en ciruja primero y en super-agente secreto después. El destino, sin embargo, quiso que la historia terminara ahí y que nos quedáramos con las ganas de ver interactuar al peculiar grupo de aventureros que se reúne sobre el final, con Pólux a la cabeza.

Manfred Sommer venía de un considerable éxito en la revista *Cimoc*, con su personaje Frank Cappa, pero el fracaso de *Metropol* lo alejó para siempre de la historieta y hoy se dedica a la pintura. *Pólux* (y sus otros trabajos de mediados de los '80) nos permiten recordarlo como un dibujante de enorme solidez, de gran manejo del blanco y negro, de la anatomía humana y de los detalles realistas en fondos y vestimentas. Sommer era parte de la corriente más realista de la historieta española (en la tradición de Hernández Palacios, Pepe González, Esteban Maroto y Víctor de la Fuente), pero su dibujo conservaba un dinamismo y una fluidez poco frecuente en los auto-

res de este estilo. *Pólux* es el gen de lo que pudo haber sido su mejor trabajo, y seguramente lo vas a encontrar por menos de $3 en las librerías de saldos.

Y como siempre, hay un lugarcito para comentar alguna reedición de los clásicos de la desaparecida editorial Columba. La diferencia, esta vez, es que no se trata de un recopilatorio editado por la propia Columba hace varios años, sino de un libro de reciente aparición, que marca el debut en el mercado argentino de una nueva editorial, Thalos. La serie elegida por Thalos para iniciar su línea de reediciones es *Pepe Sánchez*, el clásico con el que Robin Wood y Carlos Vogt deleitaran a los lectores de *El Tony* a partir de 1975 y hasta pasada la mitad de la década del ´90.

El álbum reúne los primeros siete episodios de *Pepe Sánchez*, en los que Wood y Vogt presentan a este incompetente metido a agente secreto, y lo pasean por misiones que parodian a clásicos de los ´70 como las películas de James Bond, *Contacto en Francia*, o las de Bruce Lee. La comedia del disparate reemplaza aquí a la solemne aventura tan típica del Robin Wood de los ´70 y Vogt se luce con su despliegue de gags visuales, expresiones faciales y criterio inapelable para sintetizar el dibujo o cargarlo de detalles según los requerimientos de la trama. A los pocos cuadritos, uno termina por hacerse cómplice de esta gran fantochada y de ahí en más, la única opción pasa a ser el disfrute.



La nueva edición (a diferencia de las varias reediciones de Columba) incluye nuevas letras y reemplaza los espantosos colores de antaño por un blanco y negro prolijamente cuidado. Además, nos ofrece el cuarto episodio, " Pepe el Sucio" , nunca reeditado por Columba. Este es uno de los episodios al que los especialistas califican de " raro" , o directamente " fuera de continuidad" , porque no se ajusta a los lineamientos del resto de la serie, pero sin duda vale la pena redescubrirlo.

Nos reencontramos el mes que viene, con más Papa Fina!

RIDLI SCOTT

: Víctor.
Primera Aparición: *Celsquest* (1989)
Creador: Cels Piñol.

Historia Fan acérrimo de las películas de *Alien* y de Sigourney Weaver, Ridli Scott se unió a la resistencia contra la dictadura que se alzó con el poder para luego prohibir el cine de acción, los video-juegos, los comics, el animé, los juegos de rol, la música dance y un largo etcétera. Con sus videos, revistas y posters destrozados, Scott decidió combatir y obtuvo un intenso entrenamiento militar, con especialización en destrucción masiva. Su primera misión fue para la Federación de Planetas Federados, quien lo eligió para integrar al comando que liberaría a Cels Denbrough, agente de la F.P.F. Años más tarde, un librero megalómano y demente, se erigió como el Papa Alejo I, para imponer el Reinado de Dick. Scott y otros rebeldes lo combatieron en 1996, en la memorable Batalla de Montjuic, donde las fuerzas papales fueron derrotadas y los rebeldes pudieron birlarle los tesoros sustraídos al Vaticano y miles de comics que habían sido confiscados. Pero Alejo volvió y la resistencia continuó.

Ridli tomó el control de un grupo comando de mercenarios y, durante una de sus misiones, fue transportado al espacio exterior por la F.P.F. que lo incorporó al proyecto Star Hammer, en la guerra contra el Lado Oscuro de la Pichurrina. Allí conció a Morsa y a su amada Ellen Replay, con quien tripuló en varias misiones la nave insignia de la F.P.F., llamada Star Hound. Scott resultó fundamental en varios combates gracias a su poder de sudar ácido corrosivo cada vez que engrana (obtenido cuando su colección de Aliens fue destruída) y arriesgó su vida valientemente contra los Trynoides, o

Tintiránidos, horrendas criaturas al servicio del perverso Gran M. De regreso en la Tierra, fundó el grupo de élite rebelde conocido como Los Desesperados, junto a X-tremo y Don Depresor, fundamentales en la resistencia contra el yugo del Papa Alejo I. Veterano de las batallas de Montjuic, Endor, Acheron y Vietnamek, Scott pierde el control cuando alguien insulta a Sigourney Weaver o habla bien de su odiado Rob Liefeld.

En el 2000, Ridli Scott es convocado por los Desesperados para investigar la aparición de una nave en forma de lata de cangrejos congelados. Pero se va todo al carajo y se produce una invasión a escala mundial. Así, la resistencia se une con las fuerzas del Papa Alejo para defender al planeta. Los invasores tienen un campo de fuerza que es destruído con el virus del legado y Ridli, juntos a los otros cazas, elimina al resto de los invasores. Para esta misión aparece una clon de Ridli y Reply, a quien Scott adopta como hija, y a quien X-tremo amenaza con tirarle los galgos ni bien su celoso padre se distraiga un minuto. Enseguida se descubre que un asteroide se dirige hacia la Tierra, a producir el Segundo Impacto y otra vez se deben unir las fuerzas de la resistencia con las papales. Ridli y los suyos despegan hacia la base Alfa II de la FPF y planean hacer explotar al asteroide, pero los taladros se rompen y Scott debe quedarse a sudar ácido para poder terminar la perforación. Para motivarlo, X-tremo le relata cómo se va a mover a su hija y el plan funciona la perfección: Ridli y el meteorito se pulverizan en el espacio. Sin embargo, Ridli no había muerto y, cuando los Desesperados logran encaminarse hacia la Tierra, lo encuentran flotando en el espacio y lo rescatan.

El 2008 encuentra a Ridli depilado y encerrado en Sabadell junto con los Desesperados, hasta que John Konstantin y Starsky Hutch ayudan al grupillo a escapar. Aquí comienza la época más gloriosa de Ridli Scott al frente de los Desesperados, con éxitos grandiosos (aunque casi siempre con heridas y lesiones varias) en numerosas misiones: derrotan al poderoso Fanhunter Liquideitor; asaltan las Torres Cafre, cuartel central del Papa Alejo, sólo para decirle "La próxima, sos boleta!" ; escapan de los campos de concentración de Barnacity (donde Ridli había sido recluído tras su arriesgado secuestro de un ómnibus cargado de mangas... y de explosivos); liberan a Konstantin y a Cels Denbrough de la cárcel submarina Aquatraz; intentan sin éxito rescatar todo un cargamento de mangas y merchandising de las garras del Papado en un suburbio inundado de Barnacity y hasta orquestan una tregua con Killer Dog, cuando Drácula vuelve a la Tierra a vengarse de Scott y de su amigo, el Padre Merrin, responsable de la "muerte" del vampiro en 1989.

La guerra contra las fuerzas de Alejo se interrumpe cuando

Muermmammu, capo del Lado Oscuro de la Pichurrina, pone a dormir a toda Barnacity (civiles y tropas, buenos y malos). Ridli organiza un comando para despertar a la población con todo tipo de material de ocio prohibido por el Papa y utiliza un disruptor para no dormirse. Pero las fuerzas Fanhunters y Killer Dog arrasan las bases de la resistencia y les mandan a Ridli y sus muchachos una tropa de Memonios. La lucha en la montaña del Tibidabo es despareja (tres contra 500, más o menos), pero termina bien para los muchachos, aunque Scott es gravemente herido y queda inconsciente por la perdida de sangre.

Mientras tanto, Alejo I abandona su puesto, derrocado por Muermmammu y escapa por el desierto, pero tras la derrota de Muermmammu, Killer Dog es la nueva santidad. Ahora refugiados en los sótanos del circo Ringlinglirn en Barnacity, los rebeldes deciden estudiar la situación ante el nuevo papado, e intentar rescatar algo de material del antiguo y bombardeado cuartel general de la resistencia, mientras Ridli se recupera. Pero la base en Ringlinglin es atacada por las tropas Fanhunter guiadas por el Guerrero del Antifan. La única salida es que Scott perfore con ácido el suelo hasta un túnel subterráneo, y por ahí se mandan todos, hasta una guarida secreta y desconocida de la resistencia. Ahí se descubre que hay un traidor en las filas de los Desesperados y, a pesar de que Ridli le da como en bolsa, el tío no cae hasta que Belit, la novia de Konstantin, se lo carga con su espada. El tipo vuela en una mega-explosión, donde supuestamente mueren todos. Tras una nevada mortal sobre Barnacity, y la reaparición en escena de Alejo, el destino de Ridli Scott todavía se desconoce. Pero la lucha no termina jamás. (Caba)

EXTRA-DATA Espectacular toda la serie de *Fanhunter*, con la colaboración de distintos artistas españoles, extremadamente divertida y con todo lo que un comiquero quiere ver, leer y/ o vivir. Aguante Cels Piñol.

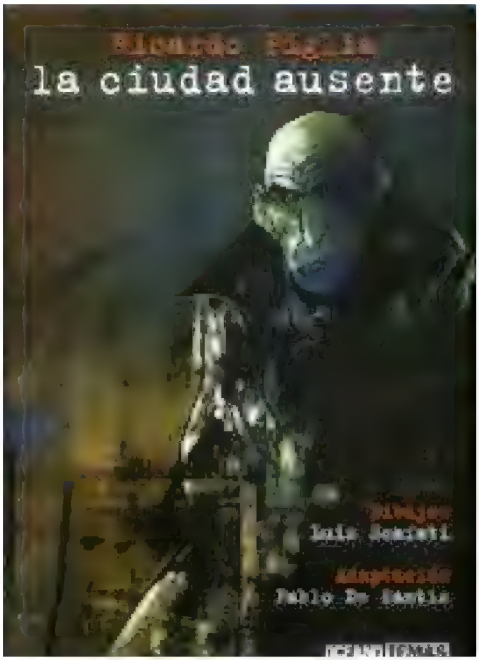
CAPITAN WOW
por El Gasty
Y TODO GRACIAS A MI!!
OTRO DIA TRANQUILO EN ESTE AMABLE CIUDAD
¡¡¡ESO ES LO QUE VES!!!
ESE PERRO ESTA ATRAVESANDO JUSTO QUE ESTA EN EL MEDIO DE LA CALLE...
VOY A SER ATROPELLADO POR ESE CAMION!
¿Y SI PUEDO EVITARLO
CRASH
WOW
VUELVE AL CESPED ESTE NO ES LUGAR PARA TI
TE LLEVARE PARA QUE JUEGUES
¡¡¡VUELVE AQUI CON TUS HERMANOS AH PERRO!!!
GRRRR
COMO DIJE OTRO DIA TRANQUILO EN ESTA CIUDAD TRANQUILA... ¡Y TODO GRACIAS A MI!!
WOW

La ciudad ausente

por Hernán Martignone

Historia de dos ciudades

En diciembre de 2000, Temas Grupo Editorial y Océano ediciones publicaron, en formato álbum, la versión gráfica de *La Ciudad Ausente* (segunda novela de Ricardo Piglia, del año 1992), que cuenta con ilustraciones de Luis Scafati y adaptación de Pablo De Santis.



Uno de los aspectos más interesantes del libro surge, precisamente, de la reunión de estos tres creadores, los cuales han aportado sus estilos para lograr algo nuevo, extraño e iluminador (como si se congregaran Philip Dick, Grant Morrison y Enki Bilal). En el momento más realista de su prólogo-relato, Piglia nos dice: " La versión de *La Ciudad Ausente* que han realizado Scafati y De Santis trata por supuesto sobre eso: sobre réplicas y representaciones, sobre los espacios dibujados en la imaginación, sobre la percepción solitaria, sobre la ilustración de lo que nunca se ha visto. En definitiva trata sobre el modo de hacer visible lo que ha desaparecido" . En esa frase está condensado todo lo que la obra refleja o intenta reflejar en su espejo mudo y delirante, junto con el plus que uno ha de poner para que la historia sea todo lo que ha de ser. Ahí está el intento de mostrar lo que no se puede mostrar o lo que no se debe mostrar. Ahí están, también, todas las obsesiones de Piglia: las conspiraciones interminables, las historias que se multiplican más allá de la intención del autor, la dictadura argentina, la paranoia iluminadora, la metaliteratura, las teorías más extravagantes y lógicas, la inagotable relación campo-ciudad, el Estado policial como creador de relatos; en resumen, los mundos (las ciudades) posibles.

Sin embargo, lo interesante es que, pese al respeto por el " origi-

nal" pigliano, se hacen presentes, a su vez, los mundos de adaptador e ilustrador. Pablo De Santis es autor de novelas (para jóvenes, adultos, niños, ancianos y cualquier otra persona dispuesta a leer buenas historias), guionista de historietas, series de TV y radionovelas, ensayista y, ahora, adaptador. En la presentación del álbum, realizada en la librería El Ateneo-Grand Splendid a fines de 2000, De Santis contó que su labor se había visto reducida a abreviar un poco la novela y que solo había agregado al texto de Piglia un coordinante (" pero") para dar cohesión a dos fragmentos que había recortado (algunas alteraciones más hay). Y, no obstante, el relato podría ser, tranquila y originariamente, suyo, porque son su estilo -ese fantasma inasible pero inconfundible-, su forma de estructurar el relato y, sobre todo, sus ambientes los que conforman la esencia del libro, así como también sus temas nos buscan al pasar las páginas. De Santis ha tenido, aquí, la oportunidad de poner en práctica su teoría sobre los historietistas como constructores de ciudades, que tan bien había esbozado en el ensayo *La Historieta en la Edad de la Razón* (Paidós, 1998): " Los dibujantes y guionistas disponen construcciones sobre el plano de la ciudad de tal manera que a menudo basta con recorrerla para que la aventura surja naturalmente. Las ciudades en la historieta no son otra cosa que la cartografía de la aventura" .

Ahora bien, no estamos, tampoco desde lo visual, ante una historieta común. Ella no tiene una puesta en página típica ni casi globos con diálogos: es, más bien, un relato ilustrado maravillosamente, y por momentos podemos percibir, a través de los trazos de Scafati, las sonrisas siniestras, amargas o irónicas de Francis Bacon, de Art Spiegelman, de Hermenegildo Sábat. Como Enrique Breccia, Scafati puede transformarse -camaleón de imágenes- y sorprendernos

cambiando su trazo de modo radical en un par de páginas. Con la técnica del collage, del montaje y del blanco y negro y sepia; con la tipografía de máquina de escribir que transmite una sensación de anacrónica modernidad, de escritura y reescritura; con unas ilustraciones que relatan, por sí mismas, la otra historia, el artista de *El Extraño Caso del Dr. Jekyll y de Mr. Hyde* (Longseller, también en 2000) ha reinterpretado este mundo maquinal (que ya había tenido su bautismo visual en la ópera de Gerardo Gandini) de modo personal y con la precisa dosis de realismo que evita que nos perdamos en los oníricos recovecos de la trama. A su manera, ha compuesto un nuevo libro de las mutaciones.

La historia comienza, si prestamos atención, en el prólogo de Piglia, una buena muestra de lo que el autor le ha dado a la literatura -esa combinación de crítica y ficción que lo caracteriza- y de lo que *La Ciudad Ausente* propone- relatos paranoicos plagados de buenas ideas, los cuales proliferan mezclando datos reales, biográficos y autobiográficos. Pero, si miramos mejor, su inicio se encuentra incluso antes: en las dos páginas donde Scafati nos ofrece esa tremenda vista panorámica de una Buenos Aires que, mitad fotográfica y mitad pictórica, se halla en plena metamorfosis, y que nos acompañará a lo largo de noventa páginas, y también después.

" El encuentro" , primer capítulo de la historia, nos ubica en el barrio de Caballito, verdadero centro geográfico de la ciudad de Buenos Aires, como si nos situara en el corazón del laberinto. Sin embargo, no accedemos a una visión directa de la ciudad, sino que ella nos llega mediatizada, duplicada por un mapa tomado de la guía Filcar y marcado con flechas y señales, ya que de esa duplicidad, de esa ausencia, nos hablará la historieta. Junior, el protagonista (que, salvo por la cabeza afeitada, en nada se parece a Michael Jordan), es una cruza entre el detective inglés y el investigador privado americano, un solitario periodista del diario *El Mundo* que empieza a recibir mensajes de extraños personajes cuando la " máquina" (el imposible dispositivo que constituye el centro del mundo y del relato) sufre algunos desperfectos y el

Estado (omnipresente y policial), que ya no puede controlar lo que ella produce, está por desactivarla. Esta máquina, inventada por el escritor Macedo-nio Fernández, es un intento por recuperar a su mujer muerta, Elena, y una metáfora sobre los relatos sociales y las voces anónimas y ajenas que cuentan, a su manera, nuestra propia historia (una suerte de *Nunca Más* apócrifo pero también real). Junior, entonces, desata una búsqueda que lo lleva hasta la mujer del Hotel Majestic y, luego, al Museo y a Fuyita (el jefe de seguridad). En este capítulo inaugural, a la vez, conocemos el último relato que la máquina ha puesto en circulación, ubicado en el campo y centrado en asesinatos (la pampa, como el Río de la Plata, llena de cadáveres de-saparecidos): un mapa del infierno.

En " El Museo" (segundo capítulo) descansan la máquina y sus primeras versiones, además de las reproducciones de los lugares donde transcurren las historias (como en un aleph, Junior ve la habitación del hotel en la que acaba de estar, y tal vez ya entonces comprende que también él forma parte de la trama). De todos los cuentos que hay en esta parte de la novela, la historieta conserva solo el titulado " Una mujer" , en parte porque se trata de una versión de una idea de Chéjov y en parte porque las mujeres son la clave de esta ciudad. No por azar el tema de " la mujer ausente como motor de la ficción nacional" ya había sido esbozado por Piglia en *La Argentina en Pedazos* (Ediciones de la Urraca, 1993), otro hito de la historieta argentina.

Otras dos mujeres, Julia y Ana, asisten al protagonista en " Pájaros mecánicos" . Julia es una prostituta recién salida de un manicomio; Ana, una versión rebelde de Victoria Ocampo. Para seguir investigando, Junior se ve obligado a viajar al campo y entrevistarse con otra mujer y con el encargado de un museo. Allí aparecen menciones a los autómatas (máquinas similares a personas o animales y capaces de actuar como tales) y a La isla, que en la historieta formará un capítulo autónomo. Es en este espacio aislado donde más referencias librescas (explícitas o casi) se encuentran:

conviven en secreta o abierta armonía Saussure, la Biblia, Borges, Finnegans Wake, Arlt, La invención de Morel, Kafka, los libros de viajes y Homero. No hay viñetas, en esta sección, porque en la isla el lenguaje no es convencional: "Nunca se sabe con qué palabras serán nombrados en el futuro los estados presentes".

Por último, "En la orilla" cuenta el hallazgo final de Junior, la comprensión del verdadero alcance de la máquina: "La máquina es el recuerdo de Elena, es el relato que vuelve eterno como el río. Ella es eterna y será eterna y para desactivarla tendrían que destruir el mundo, anular esta conversación y la conversación que sostienen quienes quieren destruirla". Al final, Junior retorna, como un fantastma, al Museo ya clausurado y es presentado como un integrante más de la máquina, como parte de una película (fotográfico-fílmica) que se ha venido contando en esos cuadros alargados al estilo de pantallas cinematográficas. El relato se cierra con una imagen de la máquina-mujer que remite tanto a las portadas de Oscar Chichoni para Fierro como al cuadro de Rómulo Macció (*La Voz de la Serpiente*) que ilustra la cubierta de la novela de Piglia.

Para concluir, quiero decir que creo cierto aquello de que toda adaptación tiene algo de original y de pérdida, de inaugural y de despedida, pero conviene recalcar que en el pasaje de una expresión artística a otra una obra puede salir ganando. Como afirma Piglia, solo lo que no ha encontrado su forma sufre la falta de verdad. En esta transformación, el milagro se ha producido.

Ahorramos un lenguaje más primitivo que el nuestro. Los antepasados sabían de una época donde las palabras se catalogaban con la terminación de la tristeza. Era posible seguir el rumbo y vagar durante horas sin perder el sentido, porque el lenguaje no se bifurcaba, se expandía, se ramificaba, hasta convertirse en esos ríos donde están todos los cauces, donde nadie puede morir, porque nadie tiene patria. Es inverso al de la gran ramificación de la nación.

LA VERDULERIA

por El Alemán Loco

Quería empezar esta sección hablando de las burradas del Gran Diario Argentino. Gracias, *Clarín*, por el amor que demostrás al comic editándolo en papel higiénico. Gracias por filtrar los desnudos del Loco Chávez con el purificador llamado Photoshop. Gracias *Clarín* por estirar cuadritos y redibujar fondos para que *El Eternauta* entre en ese formato horrendo. Pero no, debo resistir la tentación, porque hay otra corporación atentando contra la cultura.

No sé cuánto puedo comentar sobre la siguiente imagen, véanla y maten al primer transeunte que se les cruce:

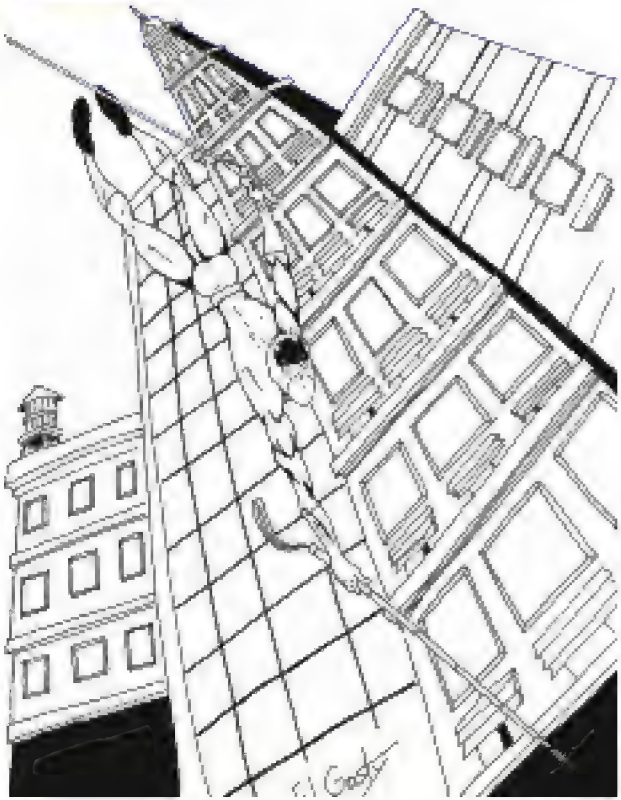
Puta madre, se me hace agua la boca, no sé por dónde empezar...

Disco, que es una importantísima cadena de hipermercados, tiene

unos cines llamados Cinemacenter... no estamos hablando del cine de la vuelta de casa, donde las butacas son durísimas, la pantalla está emparchada con el calzón de don Vittorio (el gordo que proyecta las películas), y donde a la noche hay continuado de películas porno. Estamos hablando de Cinemacenter, de DISCO, por el amor de Fito!!! Bueno, a la hora de diseñar el folleto con todos sus estrenos, van a internet, y en el Google escriben: Foto+Termineitor+trola y les sale ese poster hecho por algún enfermito de *Matrix* que no tuvo suficiente de la "brillante" actuación de Carrie Ann-Moss (les aseguro que esta chica jamás actuará de otra cosa que no sea de Trinity). Y bueno, un cine "serio", de una corporación "seria", hace estos panfletos que dan vergüenza... la muerte jamás ha sido tan bella, y escribir bien "Terminator" jamás ha sido más difícil para estos oligofrénicos.

Púdranse todos, yo me voy a ver un poco de cine iraní.

por El Gasty



CORREO

por Martín Casanova

correo@revistacomiqueando.com.ar

Fecha: 3/18/2004 01:04:06
De: Oscar Trujillo
<levbigosky@yahoo.com.ar>
Asunto: Congratulations

Saludos gente de la legendaria Comicu. Es un placer saber que siguen en pie tras los desafortunados acontecimientos de la economía Argentina. Me gustó su revista, pese a que la compré pocas veces, creo que fue y es lo mejor a la hora de saber sobre comics y otras yerbas. Verlos acá me hace recordar buenos y graciosos tiempos en los que Acorssi estaba todos los domingos en la Rock And Pop, a los gloriosos Fantabaires, a la guerrita absurda entre *Comiqueando*, *Lazer* y todo aquello que se "relacionaba" (leáse "currar con el animé de turno") con el manga y hasta me hace añorar a la gloriosa *Caballero Rojo* que publicaba Comiqueando Press. °Que tiempos aquellos!

Por suerte uds. siguen aquí, y el verdadero conocimiento sobre el noveno arte sigue presente, ahora que ninguna moda nos invade y quema productos de buena calidad (bueno, masomenos)

La verdad que los felicito. Les dejo un saludo enorme y que la fuerza los acompañe!

Oscar

Dibujo de Miguel "Wayne" Aguirre

PD: Leí la critica de *The Crow: City of Angels*; queria hacerles notar (a todos los que la vieron y que por ahi desconocen esto) que los truchos de Miramax la cortaron peor que a un cap de Ranma en Magic y hasta le cambiaron el final!!! Busquen info sobre esto, o consigan esta versión y van a ver que el puntaje de la pelicula sube hasta un 8 masomenos!

Qué tiempos aquellos, en donde el peso y el dólar estaban equipara-

dos por un decreto presidencial (que de otra forma hubiese sido imposible en nuestro país). No se extrañan las "guerritas", pero sí escuchar a Andrés imitar al Gavilán Pollero en Tiempos Violentos. En fin... Con respecto a la Mesa, era de películas tal cual las vimos. Si los productores destrozaron City Of Angels... bueno, es la versión "oficial" de la película... Un saludo, y gracias por escribir!

Fecha: 2/24/2004 18:45:58
De: Juan José <carlosdeacosta@yahoo.com.ar>
Asunto: Felicitaciones

Hola, amigos de *Comiqeando*! Soy Carlos Acosta y les escribo para felicitarlos por continuar con esta institución que fue la revista *Comiqueando*. Estoy muy feliz de poder volver a informarme como hace tantos años atrás. Gracias a sus notas me estoy poniendo al día respecto de nuestro bienamado mundillo del cómic, porque la verdad hacía mucho estaba desenchufado. Es una pena que mucho de lo que reseñan sea inconseguible. Eso sí, nunca me acostumbraré al nuevo formato. La *Comiqueando* tenía un olor característico en sus páginas que ya no puedo saborear y eso es irreparable. Pero yo no escribí para quejarme sino porque estoy muy alegre. Les mando los mejores deseos, espero seguir deleitándome periódicamente con su erudición. Ah! Si la Papa es tan amable de mandarme su mail le estaré agradecido. Un abrazo

Hola, Carlos! Es cierto que mucho de lo que reseñamos es inconseguible, al menos por nuestros medios preferidos, que son las comiquerías en sí. Pero mucho material grosso está siendo publicado o en planes por Cono Sur, el resto se podrá conseguir más barato cuando se edite en libro. Y si no, sumate a la piratería y bajate comics de internet. Con el dólar a $2,95, estás perdonado. Ah! El olor característico de la Comiqueando eran las cenizas de Mark Greenwald que estaban mezcladas con el toner de la fotocopiadora con las que la editábamos. Lo juro. Te mando un abrazo.

Fecha: 2/22/2004 20:37:10
De: mamporro zarlanga <jupuanpa2004@yahoo.com.ar>
Asunto: Comiqueando

Me encuentro en un cibercafé de San Telmo a punto de retirarme luego de haber buscado las tapas de *Sandman* y de *Transmetropolitan* y de cagarme parte del final del *Preacher* en una pagina de mierda llamada Continuity y descubro que la revista *Comiqueando* posee una página web.°°°°A la mierda!!! Yo que comencé a coleccionarlos cuando no salian más y sus ejemplares se encontraban a un peso en las librerías de Corrientes, que gracias a uds. conocí a *Sandman* (colección que jamás termine, al igual que *Preacher* del que solo poseo los primeros 20 números, por problemas económicos, y otros títulos que valen realmente la

pena, culpables del mayor desembolso de dinero por una revista. Ya sé que es culpa mía, pero prefiero echarsela a uds.).

Más que nada les escribo para preguntarles si saben cuales son los nuevos títulos (Vertigo, ABC o lo que sea) que piensa publicar Cono Sur y para saber si la *Comiqueando* vuelve a salir (ojalá).

Sin nada más que decir les dejo el mail de mi hermano por cualquier noticia. Hasta luego y larga vida a *Comiqueando*!!!!!!!

P.D. aguante Animal Urbano

Aaaah... las dichosas librerías de Corrientes, donde encontrás la Comiqueando a un pesito... y seguramente algo de Columba... En una librería así me compré Next Men de John Byrne a un peso cada número... No podés quejarte de lo que la Comiqueando te hizo gastar, ya que por la Comiqueando gastaste un quinto de su valor... a eso le llaman karma, negro! Para conocer las novedades de Cono Sur, te recomiendo que te consigas el último número de El Historietista, en donde le hacen una entrevista a Pablo Muñoz con todas las novedades. Como adelanto, te menciono dos de mis títulos favoritos de ABC: Tom Strong y Promethea. De Vertigo, entre otras cosas bastante raras, mencionaron Preacher y Sandman. °Esa!

Comiqueando ya está saliendo, en internet... Hasta en radio! Me extraña...

Fecha: 2/16/2004 18:32:07
De: jony mira <lapartuzadeosvaldo@yahoo.com.ar>
Asunto: genial el 58

Nuevamente yo (cuando te pudras de mis mails avisame), Mauricio, solo para decir que lo de la Mesa Redonda es muy muy acertado. Lo de Batman, Superman y las Tortugas 2 lo comparto bastante (salvo que el ninja rap estaba copado) sobre todo por que yo tambien la vi en Banfield. Solo que yo tenia menos de diez años y fui con mis viejos, porque la pasaban junto con *Proyecto Secreto Simios* (dos por el precio de una) y debe ser la que mas vi de todas esas (unas 55 veces) ¿Qué problema tienen con el culo de Kilmer, cortesía de Schumacher? Pedidos (dije que no lo haria pero...): nota completa de las Tortugas, ahora que pusieron lo de la pelicula la petición estaba cantada.

¿Dónde consigo las cosas de Columba que reseña Andrés en Papa Fina?

Nada más, pronto te enviaré mi fanzine. Vuestra página es genial, espero que cumplan la mensualidad.

Mauricio Mira

De Lanús (Zona Sur, sí, allá abajo señores de Capital)

Hola, Mauricio. No sé si estamos cumpliendo la mensualidad, pero hay una Comiqueando por mes, salga el 5, el 10 o el 15. No veo muy factible una nota de las Tortugas, pero si tan cantada la

ves, estás invitado a escribirla, o juntarte con el Club de Fans de las Tortugas Ninja, a ver si juntás gente interesada (consultá con el hijo de Altavista). Las cosas de Columba que reseña Andrés seguramente las conseguirás al norte de Lanús, en los saldos de las librerías de Capital. Y si no, te recomiendo entrar en foros de discusión de comics nacionales y consultar quién canjea/ vende.

por El Gasty